

OPTIMALISASI PEMBELAJARAN BAHASA ARAB GENERASI Z: EFEK GAMIFIKASI QUIZIZZ PADA HASIL BELAJAR SISWA MADRASAH

Sani Maulidatun Ni'mah ^{1*}, M. Baihaqi ²

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Indonesia

Email: sanimaulida44@gmail.com¹, baihaqi@uinsa.ac.id²

Received: 22 Oktober 2025

Accepted: 15 Desember 2025

Published: 30 Desember 2025

Abstract: The transformation of the digital era demands innovative learning strategies that align with the characteristics of Generation Z. One promising approach is gamification, which integrates game elements into the learning process, with Quizizz being one of the most popular platforms. This study aims to examine the effectiveness of Quizizz in improving Arabic learning outcomes among tenth-grade students at MAN 1 Gresik. The research employed a quasi-experimental method with a Nonequivalent Control Group Design, involving 37 students from class X-10 as the experimental group and 38 students from class X-12 as the control group. The research instrument was a learning achievement test (pre-test and post-test), and the data were analyzed using normality, homogeneity, and independent samples t-test. The results showed that the mean post-test score of the experimental group was 86.38, while the control group obtained 79.21, with a mean difference of 7.17 points. The independent samples t-test revealed a count of 9.187 with a significance value (Sig. 2-tailed) < 0.001 , indicating a statistically significant difference between the two groups. The normality test ($p > 0.05$) and homogeneity test ($\text{Sig.} = 0.823$) confirmed that the data met the assumptions for parametric analysis. Therefore, it can be concluded that Quizizz-based gamification is effective in improving Arabic learning outcomes, creating an interactive, engaging, and enjoyable learning environment that aligns with the characteristics of digital-native learners.

Keywords: *Gamification, Quizizz, learning outcomes, Z generation, madrasah*

Abstrak: Transformasi era digital menuntut adanya strategi pembelajaran inovatif yang selaras dengan karakteristik generasi Z. Salah satu pendekatan yang menjanjikan adalah gamifikasi, yaitu penerapan elemen permainan dalam proses pembelajaran, dengan Quizizz sebagai salah satu platform yang paling populer. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Arab siswa kelas X MAN 1 Gresik. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi-eksperimen dengan desain Nonequivalent Control Group Design, melibatkan 37 siswa kelas X-10 sebagai kelompok eksperimen dan 38 siswa kelas X-12 sebagai kelompok kontrol. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar (pre-test dan post-test), dengan analisis data melalui uji normalitas, homogenitas, dan uji t independen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai post-test kelas eksperimen sebesar 86,38, sedangkan kelas kontrol sebesar 79,21, dengan perbedaan rata-rata sebesar 7,17 poin. Hasil uji t independen memperoleh nilai t-hitung sebesar 9,187 dengan taraf signifikansi (Sig. 2-tailed) $< 0,001$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Hasil uji normalitas ($p > 0,05$) dan uji homogenitas ($\text{Sig.} = 0,823$) juga menunjukkan bahwa data memenuhi asumsi uji parametrik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan gamifikasi berbasis Quizizz efektif dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Arab, sekaligus menciptakan suasana belajar yang interaktif, menarik, dan menyenangkan, sesuai dengan karakteristik peserta didik generasi digital.

Kata Kunci: *Gamifikasi, Quizizz, hasil belajar, generasi Z, madrasah*

A. Pendahuluan

Transformasi pendidikan di era revolusi industri 4.0 tidak dapat dipisahkan dari peran teknologi digital. Perubahan ini mendorong pergeseran paradigma pembelajaran dari pola tradisional yang berpusat pada guru (*teacher-centered*) menuju pembelajaran yang lebih berpusat pada peserta didik (*student-centered*), dinamis, partisipatif, serta memanfaatkan teknologi sebagai sumber dan media belajar utama. Guru tidak lagi hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi sebagai fasilitator yang membimbing peserta didik dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang kreatif dan inovatif (Muzakki, Harisca, and Abdilah 2025). Kondisi ini menuntut hadirnya strategi dan media pembelajaran yang relevan dengan perkembangan zaman serta sesuai dengan karakteristik generasi Z. Generasi Z merupakan generasi yang lahir dan tumbuh di tengah pesatnya perkembangan teknologi informasi. Mereka terbiasa mengakses informasi secara cepat melalui perangkat digital, menyukai pembelajaran berbasis visual dan interaktif, serta kurang tertarik pada metode ceramah konvensional (Syawaludin and Marmoah 2018). Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu menciptakan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan menantang agar dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan aktif peserta didik.

Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab di Madrasah Aliyah, bahasa Arab memiliki peran strategis baik secara religius maupun akademik. Bahasa Arab tidak hanya digunakan untuk memahami sumber ajaran Islam, tetapi juga sebagai bekal kompetensi bahasa asing di tingkat global. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Arab masih menghadapi berbagai tantangan. Kompleksitas huruf, kosakata, serta struktur tata bahasa menyebabkan banyak peserta didik menganggap bahasa Arab sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan. Hal tersebut berdampak pada rendahnya motivasi belajar, minimnya keterlibatan aktif, serta rendahnya capaian hasil belajar siswa (Ritonga 2023). Hasil observasi awal di MAN 1 Gresik menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih belajar bahasa Arab secara mekanis, seperti sekadar menghafal kosakata tanpa pemahaman mendalam, sehingga keterampilan berbahasa mereka belum berkembang secara optimal.

Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, diperlukan strategi pembelajaran inovatif yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, serta sesuai dengan karakter generasi digital. Salah satu pendekatan yang relevan adalah gamifikasi, yaitu penerapan unsur-unsur permainan dalam konteks pembelajaran non-permainan. Unsur seperti tantangan, level, poin, penghargaan, dan peringkat dinilai mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, diperlukan strategi pembelajaran inovatif yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, serta sesuai dengan karakter generasi digital. Salah satu pendekatan

yang relevan adalah gamifikasi, yaitu penerapan unsur-unsur permainan dalam konteks pembelajaran non-permainan. Unsur seperti tantangan, level, poin, penghargaan, dan peringkat dinilai mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran (Azman and Bakhtiar 2024).

Secara teoretis, gamifikasi sejalan dengan teori motivasi ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) yang dikemukakan oleh Keller. Gamifikasi mampu menarik perhatian siswa melalui tampilan visual yang menarik (*Attention*), mengaitkan materi dengan kebutuhan dan pengalaman siswa (*Relevance*), meningkatkan kepercayaan diri melalui keberhasilan menyelesaikan tantangan (*Confidence*), serta memberikan kepuasan melalui penghargaan berupa poin atau peringkat (*Satisfaction*) (Pratiwi 2020). Selain itu, gamifikasi juga didukung oleh teori behaviorisme melalui penguatan (*reinforcement*) berupa *reward*, serta konstruktivisme yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan.

Salah satu platform pembelajaran berbasis gamifikasi yang banyak digunakan adalah Quizizz. Aplikasi ini menyediakan kuis interaktif dengan tampilan menarik, sistem penilaian otomatis, umpan balik langsung, serta fitur peringkat yang mendorong kompetisi sehat antar peserta didik. Quizizz juga dilengkapi dengan pengaturan waktu, bank soal, serta laporan hasil belajar siswa yang memudahkan guru dalam mengevaluasi pembelajaran (Herlina, Nurhidayat, and Wulandari 2024).

Berdasarkan penelitian terdahulu, penggunaan Quizizz terbukti dapat meningkatkan antusiasme, motivasi, dan keterlibatan aktif peserta didik, dan quizizz efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab (Abd Hamid, Abdul Pisal, and Yahya 2024). Halimah dan Zulheddi juga menunjukkan bahwa Quizizz mampu menciptakan suasana belajar digital yang menyenangkan di MAN 1 Mandailing Natal (Halimah and Zulheddi 2023). Mardiyah menambahkan bahwa platform ini tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga memperkuat keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran (Mardiyah 2022). Temuan serupa ditunjukkan oleh Sarah, Munawaroh, dan Usman yang mengembangkan media berbasis Quizizz di MAN 1 Garut melalui model ADDIE, dan mendapatkan tanggapan positif dari peserta didik (Sarah, Munawaroh, and Usman 2023).

Sebagian besar penelitian terdahulu berfokus pada peningkatan motivasi dan keterlibatan peserta didik melalui penggunaan Quizizz, sehingga kontribusinya masih terpusat pada ranah afektif dan partisipatif. Kajian yang secara langsung mengevaluasi efektivitas Quizizz terhadap peningkatan hasil belajar bahasa Arab, khususnya melalui pendekatan quasi-eksperimen, masih terbatas dilakukan pada jenjang Madrasah Aliyah. Fokus penelitian pada aspek motivasi tanpa mengukur capaian kognitif menjadikan pemetaan dampak strategis media ini terhadap

penguasaan materi bahasa Arab belum sepenuhnya terungkap. Penelitian yang membahas penggunaan Quizizz di MAN 1 Gresik juga masih jarang ditemukan, padahal madrasah tersebut memiliki karakteristik peserta didik yang heterogen dari segi kemampuan akademik, latar belakang sosial, serta pengalaman awal dalam mempelajari bahasa Arab. Keragaman ini merupakan faktor penting yang berpotensi memengaruhi efektivitas penerapan gamifikasi dalam pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan adanya *research gap* yang perlu diisi melalui penelitian yang secara empiris mengukur dampak penggunaan gamifikasi berbasis Quizizz terhadap hasil belajar bahasa Arab, sehingga pemanfaatannya dapat dipahami secara lebih komprehensif dan berbasis bukti.

Mendasarkan pada penjelasan di atas, Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar efektivitas penggunaan Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Arab siswa melalui perbandingan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian tentang integrasi gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab. Secara praktis, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi bagi guru dalam merancang media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan mampu meningkatkan capaian hasil belajar siswa sesuai tuntutan era digital. Hipotesis penelitian ini terdiri atas dua bentuk. Hipotesis alternatif (H_a) menyatakan adanya perbedaan hasil belajar bahasa Arab yang signifikan antara siswa yang menggunakan gamifikasi Quizizz dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Sebaliknya, hipotesis nol (H_0) menyatakan tidak adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelompok tersebut.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen melalui desain *Nonequivalent Control Group*. Desain tersebut dipilih karena keterbatasan dalam melakukan pengacakan penuh, namun tetap memungkinkan adanya perbandingan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol (Nirmalasari and Susanti 2023). Desain penelitian dapat dijelaskan sebagaimana tabel 1.

Tabel 1. Desain Penelitian Kuasi Eksperimen *Nonequivalent Control Group*

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	O_1	X	O_2
Kontrol	O_1	-	O_2

Keterangan: O_1 = Tes awal (pre-test); X = Perlakuan; - = Pembelajaran konvensional (tanpa Quizizz);
 O_2 = Tes akhir (post-test)

Subjek penelitian adalah peserta didik kelas X MAN I Gresik tahun ajaran 2025/2026. Sampel penelitian ditentukan secara *purposive*, yaitu kelas X-10 sebagai kelas eksperimen berjumlah 37 peserta didik yang mendapatkan pembelajaran bahasa Arab dengan gamifikasi berbasis Quizizz, dan kelas X-12 sebagai kelas kontrol berjumlah 38 peserta didik yang memperoleh pembelajaran konvensional tanpa gamifikasi. Kedua kelas diberikan pre-test untuk mengetahui kemampuan awal serta post-test untuk mengukur peningkatan hasil belajar setelah perlakuan. Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda yang telah divalidasi oleh ahli dan diuji reliabilitasnya.

Perlakuan (*treatment*) pada kelas eksperimen dilaksanakan selama dua pertemuan dengan total empat jam pelajaran dengan menggunakan materi yang sama seperti yang diberikan pada kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, pembelajaran dilakukan melalui gamifikasi berbasis Quizizz yang memuat soal pilihan ganda dan tebak kata sesuai materi yang dipelajari. Sementara itu, kelas kontrol memperoleh pembelajaran konvensional tanpa penggunaan media digital. Untuk menjaga kesetaraan kondisi penelitian, kedua kelas diajar oleh guru yang sama dengan alokasi waktu serta penyampaian materi yang sama, sehingga perbedaan utama antara kedua kelas hanya terletak pada penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran.

Analisis data dilakukan dengan bantuan SPSS. Prosedur analisis dimulai dengan uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk untuk memastikan distribusi data normal, dilanjutkan dengan uji homogenitas melalui *Levene's Test* untuk mengetahui kesamaan varians antar kelas, kemudian dilakukan uji t (*independent sample t-test*) guna mengidentifikasi perbedaan signifikan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kriteria pengambilan keputusan adalah nilai $Sig. > 0,05$ menunjukkan data normal atau homogen, sedangkan $Sig. < 0,05$ mengindikasikan adanya perbedaan signifikan.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Penggunaan Quizizz dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam strategi pembelajaran, termasuk pada pembelajaran bahasa Arab. Guru dituntut untuk menghadirkan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik generasi milenial yang akrab dengan gawai serta aplikasi berbasis digital. Salah satu media yang banyak dimanfaatkan adalah Quizizz, sebuah platform gamifikasi yang mampu menggabungkan unsur evaluasi dengan permainan edukatif (Mariati, Zuhriyah, and Wahyuningsih 2025).

Dalam pembelajaran bahasa Arab di MAN 1 Gresik, Quizizz digunakan untuk memperkuat penguasaan kosakata sekaligus melatih keterampilan siswa dalam memahami struktur kalimat.

Materi yang dipilih adalah profesi (المهنة). Kosakata tentang profesi, seperti guru (المدرس), pedagang (التاجر), pegawai (الموظف), dan tentara (الجندي), diperaktikkan dalam kalimat *jumlah ismiyyah* dan *jumlah fi'liyyah*.

Tabel 2. Tahapan Pembelajaran Menggunakan Quizizz

Pertemuan	Tahap Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Instrumen/Media	Tujuan
Pertemuan Pertama	Pendahuluan	Membuka pelajaran dengan salam, apersepsi, dan penyampaian tujuan pembelajaran	Menyimak dan merespons apersepsi	Tanya jawab	Membangun kesiapan dan motivasi belajar siswa
	Penyampaian Materi (Inti)	Menjelaskan mufradat tentang profesi (المهنة) dan qawā'id jumlah ismiyyah serta jumlah fi'liyyah	Menyimak penjelasan dan mencatat materi	Papan tulis, buku ajar	Memberikan pemahaman awal kosakata dan struktur kalimat
	Pre-test (Evaluasi dan Penutup)	Memberikan soal pre-test secara manual	Mengerjakan soal pilihan ganda	Lembar soal tertulis	Mengukur kemampuan awal siswa
Pertemuan kedua	Pendahuluan	Membuka pelajaran dengan salam, apersepsi, dan penyampaian tujuan pembelajaran	Menyimak dan merespons apersepsi	Tanya jawab	Membangun kesiapan dan motivasi belajar siswa
	Review Materi (inti)	Mengulang kembali materi secara singkat	Mengingat dan menegaskan kembali materi	Tanya jawab	Memantapkan pemahaman siswa
	Post-test berbasis Quizizz (Inti)	Menyajikan post-test melalui aplikasi Quizizz	Mengerjakan kuis (pilihan ganda, benar-salah, isian singkat)	Aplikasi Quizizz	Mengukur peningkatan penguasaan kosakata dan penerapannya
Evaluasi dan Penutup	Menampilkan hasil kuis, membahas soal yang masih salah, memberikan umpan balik, dan menegaskan kembali materi	Menyimak hasil, memperbaiki kesalahan, dan refleksi	Leaderboard, umpan balik otomatis Quizizz	Meningkatkan pemahaman, motivasi, dan partisipasi.	

Proses pembelajaran dirancang dalam dua kali pertemuan (empat jam pelajaran). Pada pertemuan pertama, guru menyampaikan materi mufradat tentang profesi (المهنة) serta qawa'id mengenai jumlah ismiyyah dan jumlah fi'liyyah. Setelah pemaparan, siswa mengerjakan pre-test berupa soal pilihan ganda yang diberikan secara manual. Pre-test ini digunakan untuk mengukur kemampuan awal siswa dalam penguasaan kosakata dan struktur kalimat sederhana. Pada pertemuan kedua, guru mengulas kembali materi sebelumnya secara singkat. Setelah itu, siswa diberikan post-test menggunakan aplikasi Quizizz. Soal dalam kuis ini mencakup pilihan ganda, benar-salah, dan isian singkat yang menguji penguasaan kosakata profesi dan penerapannya dalam kalimat. Pelaksanaan post-test melalui Quizizz menciptakan suasana belajar yang berbeda dari pre-test manual. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan partisipasi aktif siswa selama pembelajaran berbasis Quizizz, karena adanya sistem poin, leaderboard, dan batasan waktu yang mendorong terciptanya kompetisi sehat. Selain itu, fitur umpan balik otomatis membantu siswa mengetahui letak kesalahannya secara langsung, sehingga proses evaluasi sekaligus menjadi sarana pembelajaran.

Secara keseluruhan, penerapan Quizizz pada materi profesi dilakukan melalui tiga tahap utama: pendahuluan, inti, dan penutup. Pada tahap pendahuluan, guru membuka pelajaran dengan salam, apersepsi, dan penyampaian tujuan. Tahap inti diisi dengan penyajian materi mufradat dan qawa'id serta pelaksanaan evaluasi melalui Quizizz. Pada tahap penutup, guru menampilkan hasil kuis, membahas soal yang masih salah, memberikan umpan balik, serta menekankan kembali kosakata dan struktur kalimat penting.

Secara umum, siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini terlihat dari partisipasi aktif selama kegiatan berlangsung, baik saat mengerjakan soal secara kompetitif maupun saat mendiskusikan jawaban yang benar bersama guru. Adanya elemen permainan, seperti poin, peringkat, serta tampilan visual yang menarik, berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus menantang. Kondisi ini mendorong keterlibatan aktif siswa dan berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Dengan alur tersebut, Quizizz tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, melainkan juga sebagai media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Arab siswa. Materi profesi yang dikemas dengan nuansa permainan membuat siswa lebih terlibat aktif, merasa tertantang, dan pada akhirnya lebih mudah menguasai kosakata maupun pola kalimat yang diajarkan (Laiya 2025).

2. Deskripsi Data Kemampuan Awal dan Akhir Siswa

Penelitian ini melibatkan dua kelompok siswa: kelas X-10 sebagai kelompok eksperimen ($n = 37$) yang mendapatkan pembelajaran bahasa Arab menggunakan gamifikasi berbasis Quizizz, dan kelas X-12 sebagai kelompok kontrol ($n = 38$) yang menerima pembelajaran konvensional. Kedua kelompok diberikan pre-test dan post-test untuk mengukur hasil belajar siswa pada materi profesi (*al-Mihnah*). Tabel 3 menampilkan distribusi nilai pre-test dan post-test pada kedua kelompok penelitian.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Nilai Pre-test dan Post-test

Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Rentang Nilai	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Pre-test	Post-test	Pre-test	Post-test
0-45	0	0	0	0
46-70	22 siswa (59,5%)	0	37 siswa (97,4%)	0
71-84	15 siswa (40,5%)	12 siswa (32,4%)	1 siswa (2,6%)	35 siswa (92,1%)
85-100	0	25 siswa (67,6%)	0	3 siswa (7,9%)
Total	37	37	38	38
Mean	71,62	86,38	61,92	79,21

Pada kelas eksperimen, pre-test menunjukkan bahwa mayoritas siswa (59,5%) berada pada rentang nilai 46–70, dengan rata-rata 71,62. Setelah menerima pembelajaran menggunakan Quizizz, hasil post-test menunjukkan pergeseran distribusi nilai ke arah yang lebih tinggi. Sebanyak 67,6% siswa mencapai rentang nilai 85–100, sementara tidak ada siswa yang tertinggal pada rentang nilai 46–70. Peningkatan ini menunjukkan adanya pengurangan disparitas hasil belajar, dengan mayoritas siswa berhasil menguasai materi secara mendalam.

Pada kelas kontrol, kondisi awal menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa (97,4%) berada pada rentang nilai 46–70, dengan rata-rata 61,92. Pada post-test, terdapat pergeseran ke rentang nilai yang lebih tinggi, yaitu 92,1% siswa berada pada rentang 71–84 dan hanya 7,9% mencapai rentang 85–100. Meskipun terjadi peningkatan, distribusi nilai pada kelas kontrol masih terkonsentrasi pada rentang 71–84, menunjukkan bahwa penguasaan materi masih pada level "cukup baik" dan belum mencapai tingkat penguasaan optimal. Tabel 4 menyajikan ringkasan perbandingan statistik deskriptif antara kedua kelompok pada post-test.

Berdasarkan Tabel 4, kelas eksperimen mencapai rata-rata post-test sebesar 86,38, sedangkan kelas kontrol sebesar 79,21, dengan perbedaan rata-rata sebesar 7,17 poin. Standar deviasi kelas eksperimen (3,320) lebih kecil dibandingkan kelas kontrol (3,434), menunjukkan bahwa nilai siswa di kelas eksperimen lebih terkumpul di sekitar rata-rata, mengindikasikan homogenitas hasil belajar yang lebih baik.

Tabel 4. Perbandingan Statistik Deskriptif Post-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Statistik	Kelas Eksperimen (n=37)	Kelas Kontrol (n=38)	Selisih
Rata-rata (<i>Mean</i>)	86,38	79,21	7,17
Standar Deviasi	3,320	3,434	-
Minimum	80	71	-
Maksimum	95	89	-

3. Hasil Analisis Data Statistik

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi secara normal atau tidak. Pengujian dilakukan dengan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk melalui program IBM SPSS Statistics versi 31. Kriteria pengambilan keputusan dalam uji normalitas adalah jika nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05, maka data dianggap berdistribusi normal, sedangkan jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka data tidak berdistribusi normal.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

Data	Kolmogorov -Smirnov			Shapiro wilk			Kesimpulan
	Statistic	df	Sig	Statistic	df	Sig	
Pre-test eksperimen	0,083	37	0,200*	0,974	37	0,529	Normal
Post-test eksperimen	0,089	37	0,200*	0,977	37	0,624	Normal
Pre-test kontrol	0,105	38	0,200*	0,971	38	0,427	Normal
Post-test kontrol	0,115	38	0,200*	0,971	38	0,431	Normal

Berdasarkan tabel hasil uji normalitas di atas, diperoleh nilai signifikansi untuk pretest kelompok eksperimen sebesar 0,529, posttest kelompok eksperimen sebesar 0,427, pretest kelompok kontrol sebesar 0,491, dan posttest kelompok kontrol sebesar 0,431 pada uji Shapiro-Wilk. Seluruh nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data hasil belajar baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol memiliki sebaran yang normal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh dari keempat kelompok (pretest dan posttest pada kelompok eksperimen serta kelompok kontrol) memenuhi asumsi normalitas. Pemenuhan asumsi ini berarti data layak untuk dianalisis menggunakan uji

statistik parametrik, seperti uji-t independen untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar antara kedua kelompok.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk memastikan bahwa data hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki varians yang sama, sehingga analisis data dapat menggunakan uji statistik parametrik (Usmadi 2020). Pengujian dilakukan dengan menggunakan Levene's Test of Equality of Variances melalui program IBM SPSS Statistics versi 31.

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas (Levene's Test)

Pengujian	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	Kesimpulan
Berdasarkan Rata-rata	0,051	1	73	0,823	Homogen

Berdasarkan hasil uji homogenitas yang ditampilkan pada tabel di atas, diketahui bahwa nilai Levene Statistic sebesar 0,051 dengan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,823. Nilai signifikansi ini lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Hal tersebut menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan varians antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, atau dengan kata lain data bersifat homogen. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar siswa dari kedua kelompok memiliki varians yang sama. Hasil ini menunjukkan bahwa asumsi homogenitas telah terpenuhi, bersamaan dengan terpenuhinya asumsi normalitas pada pengujian sebelumnya.

Uji Hipotesis: Independent Samples t-test

Setelah kedua asumsi prasyarat terpenuhi (normalitas dan homogenitas), maka analisis selanjutnya dapat dilakukan menggunakan uji-t independen (Independent Sample t-test). Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan gamifikasi Quizizz dan siswa yang belajar tanpa gamifikasi, sehingga efektivitas penggunaan Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar dapat dibuktikan secara statistik. Uji t independen (*Independent Sample T-Test*) digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol pada post-test. Uji ini dipilih karena kedua kelompok bersifat independen (berbeda siswa), jumlah sampel relatif besar, serta hasil uji homogenitas sebelumnya menunjukkan varians kedua kelompok homogen (Muhib 2016).

Tabel 7. Hasil Independent Samples t-test

Kondisi	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error	95% CI Lower	95% CI Upper
Variansi Sama	9,187	73	< 0,001	7,168	0,780	5,613	8,723

Berdasarkan hasil uji Independent Samples t-test, diperoleh nilai t sebesar 9.187 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 73 dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar < 0.001. Nilai signifikansi yang jauh lebih kecil dari 0.05 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara rata-rata kedua kelompok yang diuji. Perbedaan rata-rata (Mean Difference) sebesar 7.168, dengan standard error sebesar 0.780, serta interval kepercayaan 95% berkisar antara 5.613 hingga 8.723. Hal ini mengindikasikan bahwa perbedaan yang ditemukan bukan terjadi secara kebetulan, melainkan mencerminkan perbedaan nyata di antara kedua kelompok.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil uji t menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok dalam variabel yang diteliti. Nilai t yang tinggi dan selang kepercayaan yang tidak mencakup angka nol memperkuat bukti bahwa rata-rata kedua kelompok memang berbeda secara bermakna. Oleh karena itu, hipotesis nol (H_0) yang menyatakan tidak ada perbedaan antara kedua kelompok ditolak, dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.

4. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan capaian hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan gamifikasi Quizizz dan kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran konvensional. Secara umum, kedua kelas mengalami peningkatan dari pre-test ke post-test, namun peningkatan pada kelas eksperimen lebih tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz memberikan nilai tambah dalam proses pembelajaran bahasa Arab dibandingkan metode konvensional.

Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen dapat dijelaskan melalui karakteristik pedagogis dari gamifikasi. Quizizz menyediakan pengalaman belajar yang interaktif melalui poin, peringkat, tantangan, dan umpan balik langsung. Elemen-elemen ini mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan relevansi materi, memperkuat kepercayaan diri melalui keberhasilan menyelesaikan soal, serta memberikan kepuasan belajar—selaras dengan kerangka teori motivasi ARCS. Lingkungan kompetitif yang sehat juga mendorong siswa untuk terlibat secara aktif selama pembelajaran, sehingga proses pengolahan informasi menjadi lebih optimal.

Interaksi yang lebih intens dengan materi, ditambah pengulangan melalui kuis digital, berkontribusi pada peningkatan retensi kosakata dan pemahaman struktur bahasa Arab.

Meskipun demikian, temuan penelitian juga menunjukkan bahwa kelas kontrol mengalami peningkatan nilai yang cukup besar, dari 61,92 meningkat menjadi 79,21. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran konvensional tetap efektif dalam membantu siswa memahami materi, terutama ketika penyampaian materi dilakukan secara sistematis dan terstruktur. Peningkatan pada kelas kontrol menegaskan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya bergantung pada media digital, tetapi juga pada kualitas penyajian materi oleh guru. Namun, perbedaan peningkatan antara kedua kelas memperlihatkan bahwa Quizizz memberikan efek tambahan berupa peningkatan motivasi, fokus, dan partisipasi siswa. Dengan kata lain, metode konvensional mampu meningkatkan hasil belajar, tetapi penggunaan Quizizz memperkuat peningkatan tersebut melalui pengalaman belajar yang lebih menarik, menantang, dan melekat pada karakteristik generasi Z.

Penelitian ini juga mengakui bahwa desain *Nonequivalent Control Group* memiliki keterbatasan, terutama terkait ketidakmungkinan melakukan pengacakan kelas secara penuh. Kondisi ini dapat membuka peluang adanya perbedaan karakteristik siswa yang tidak sepenuhnya dapat dikendalikan. Namun, upaya pengendalian variabel dilakukan melalui penyamaan guru, waktu pembelajaran, dan materi yang digunakan, sehingga perbedaan hasil dapat lebih dipercaya berasal dari perlakuan yang diberikan. Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa Quizizz tidak hanya efektif, tetapi juga relevan digunakan dalam konteks pembelajaran bahasa Arab di era digital.

Temuan penelitian ini menguatkan teori behaviorisme, yang menekankan bahwa keberhasilan belajar dapat dicapai melalui adanya *reinforcement* atau penguatan. Dalam konteks pembelajaran menggunakan Quizizz, penguatan itu muncul dalam bentuk poin, peringkat, serta umpan balik instan yang diterima siswa setelah menjawab pertanyaan. Poin dan penghargaan ini memberikan motivasi ekstrinsik yang mendorong siswa untuk terus aktif berpartisipasi, sedangkan umpan balik instan membantu memperkuat perilaku belajar positif, misalnya memperbaiki jawaban yang salah atau memperdalam pemahaman terhadap materi yang benar (Pratiwi 2023).

Selain teori behaviorisme, temuan penelitian ini juga sejalan dengan pandangan konstruktivisme yang menekankan bahwa belajar merupakan proses membangun pengetahuan melalui pengalaman. Dalam pembelajaran berbasis kuis interaktif seperti Quizizz, siswa tidak sekadar menghafal kosakata maupun struktur bahasa Arab, melainkan juga mengkonstruksi pemahaman baru dengan menghubungkannya pada pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Aktivitas ini membuat konsep lebih mudah dipahami karena dipelajari dalam suasana yang interaktif serta sesuai dengan konteks nyata (Adistiyarani, Azzahra, and Bakar 2025).

Penggunaan Quizizz juga selaras dengan teori motivasi belajar modern, khususnya *Self-Determination Theory* yang menekankan pentingnya tiga aspek: *autonomy*, *competence*, dan *relatedness*. Dalam Quizizz, siswa merasakan otonomi karena dapat mengerjakan kuis secara mandiri, memperoleh rasa kompetensi melalui skor dan peringkat, serta merasakan keterhubungan sosial melalui persaingan sehat dengan teman sekelas. Kombinasi ketiga aspek ini berkontribusi pada meningkatnya keterlibatan siswa dalam proses belajar (Akhyar 2025).

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan temuan Syawaludin & Marmoah (2018) yang menyatakan bahwa gamifikasi terbukti mampu meningkatkan motivasi sekaligus hasil belajar siswa (Syawaludin and Marmoah 2018). Penelitian ini sama dalam hal menguji penggunaan gamifikasi bukan pada aspek kognitif umum, melainkan secara spesifik pada capaian pembelajaran bahasa Arab. Temuan lain dari Handina et al. (2025) yang menyebut bahwa Quizizz meningkatkan partisipasi aktif siswa. Temuan ini menunjukkan persamaan bahwa Quizizz dalam pembelajaran berdampak pada peningkatan partisipasi dan peningkatan capaian belajar. Penelitian lain oleh Afiatun et al. (2024) juga menambahkan bahwa Quizizz sebagai evaluasi interaktif tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga capaian hasil belajar siswa. Kontribusi unik penelitian ini terletak pada : 1) fokus pada pembelajaran bahasa Arab di tingkat MA, yang masih jarang tereksplorasi dalam penelitian gamifikasi, 2) penggunaan desain quasi eksperimen dengan kelas kontrol sehingga pengaruh quizizz lebih terukur, 3) analisis peningkatan hasil belajar yang menunjukkan bahwa meskipun metode konvensional meningkatkan capaian belajar, 4) penyajian bukti kuantitatif yang dapat menjadi acuan bagi penelitian lanjutan maupun penerapan kelas.

Secara keseluruhan, penerapan Quizizz dalam pembelajaran bahasa Arab terbukti tidak hanya meningkatkan capaian hasil belajar, tetapi juga menghadirkan pengalaman belajar yang lebih bermakna, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik generasi Z yang dekat dengan teknologi digital. Untuk pengembangan lebih lanjut, penelitian dapat difokuskan pada keterampilan produktif bahasa Arab, seperti maharah kalam (berbicara) dan maharah kitabah (menulis), sehingga kontribusi gamifikasi semakin komprehensif mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

D. Kesimpulan

Penelitian ini membuktikan bahwa penerapan gamifikasi berbasis Quizizz pada pembelajaran bahasa Arab, khususnya pada materi al-Mihnah (المهنة), efektif dalam meningkatkan

hasil belajar siswa kelas X MAN 1 Gresik. Berdasarkan hasil analisis statistik, diperoleh nilai t-hitung sebesar 9,187 dengan taraf signifikansi (Sig. 2-tailed) < 0,001, yang berarti terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata nilai post-test kelas eksperimen (X-10) sebesar 86,38 lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol (X-12) sebesar 79,21, dengan selisih rata-rata (*Mean Difference*) sebesar 7,168. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz mampu menghasilkan capaian hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan metode konvensional. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi Quizizz terbukti efektif meningkatkan hasil belajar bahasa Arab siswa.

Secara teoritis, temuan ini memperkuat teori behaviorisme melalui peran *reinforcement* seperti poin dan umpan balik cepat, serta mendukung prinsip konstruktivisme yang menekankan pembelajaran interaktif. Dari sisi praktis, Quizizz menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, kompetitif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital, sehingga layak dijadikan alternatif media pembelajaran bahasa Arab yang inovatif. Penelitian selanjutnya direkomendasikan untuk mengembangkan gamifikasi pada keterampilan produktif seperti berbicara dan menulis agar manfaatnya menjangkau ranah kognitif, afektif, dan psikomotor secara lebih luas.

Daftar Rujukan

- Abd Hamid, Nur Zaakirah, Nadhilah Abdul Pisal, and Norziana Yahya. 2024. "Kajian Literatur Keberkesanan Penggunaan Gamifikasi Dalam Penajaran Dan Pembelajaran Bahasa Arab." *International Journal of Modern Education* 6(22):588–602. <https://doi.org/10.35631/ijmoe.622040>.
- Adistiyarani, Rahayu, Nabila Nisa Azzahra, and M. Yunus Abu Bakar. 2025. "Penerapan Teori Konstruktivistik Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Cendekia Pendidikan* 14(5):6–7. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.267>.
- Afiatun, Nur, Achmad Ramadhan, and Oktarafikayanti. 2024. "Penerapan Quizizz Sebagai Media Evaluasi Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Pelajaran Bahasa Indonesia." *Jurnal Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)* 5:569–76. <https://doi.org/10.47827/jer.v5i4.378>.
- Akhyar, Muhammad Fuad. 2025. "The Effects of Quizizz on Students' Reading Ability and Learning Motivation in Indonesian EFL Classrooms." *JOLLS: Journal of Language and Literature Studies* 5(3):603–16. <https://doi.org/10.36312/jolls.v5i3.3188>.
- Azman, Muhammad, and Afakhrul Masub Bakhtiar. 2024. "Analisis Penggunaan Metode Gamifikasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 3(7):2024. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.19600>.
- Halimah, Lokot, and Zulheddi. 2023. "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Pada Pembelajaran Bahasa Arab Di MAN 1 Mandailling Natal." *Jurnal Pendidikan Tembusai* 7(2):3792–99. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i2.6304>.

- Handina, Windi Putri, Kasmawati, and Chairan Zibar L. Parisu. 2025. "Pengaruh Penggunaan Media Digital Berbasis Quizizz Terhadap Peningkatan Keterlibatan Siswa Sekolah Dasar." *Arus Jurnal Pendidikan (AJUP)* 5(1):23-30. <https://doi.org/10.57250/ajup.v5i1.1138>.
- Herlina, Osika, Nurhidayat, and Ikke Wulandari. 2024. "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas XI Di MAN 2 Kota Bengkulu." *Edunomika* 08(04):1-9. <https://doi.org/10.29040/jie.v8i4.16171>.
- Laiya, Fidya Fadila Safriana. 2025. "Design and Implementation of Gamification-Based Arabic Language Learning Materials through the Quizizz Application to Enhance Students' Motivation and Interactivity." *Albariq: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 6(1):111-35. <https://doi.org/10.24239/albariq.v6i1.118>.
- Mardiyah, Asih Andriyati. 2022. "Implementasi Aplikasi Quizizz Sebagai Alternative Media Penilaian Dalam Pembelajaran Di Perguruan Tinggi Pada Masa Pandemi Covid 19." *MATAPENA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya* 5(1):165-74.
- Mariati, Mariati, Nurul Zuhriyah, and Sri Wahyuningsih. 2025. "Penggunaan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Penguasaan Qowa'id Bahasa Arab Siswa." *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 8(7):7313-21. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i7.8465>.
- Muhid, Abdul. 2016. *Analisis Statistik Edisi Ke 2*. Sarabaya: Zifatama Jawara.
- Muzakki, Ahmad Ali, Rodhy Harisca, and Husain Ibnu Abdilah. 2025. "Transformasi Pembelajaran Bahasa Arab Di Era Digital: Antara Inovasi Teknologi Dan Tantangan Penerapan." *Qolamuna: Keislaman, Pendidikan, Literasi, Dan Humaniora* 2(1):37-48.
- Nirmalasari, Septivanti Putri Indra, and Maria Melani Ika Susanti. 2023. "Efektivitas Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 7(2):1286-94. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i2.4926>.
- Pratiwi, Ambar. 2023. "Pengaruh Quizizz Berbantu Reward and Punishment Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 12 Bandar Lampung." *Accident Analysis and Prevention* 183(2):153-64.
- Pratiwi, Sinta Yulis. 2020. "Penerapan Model Pembelajaran ARCS Untuk Mengembangkan Kecerdasan Verbal Linguistik Peserta Didik Di MI Nurul Hidayah Bondowoso." *Indonesian Journal of Islamic Teaching* 5(1):116-23. <https://doi.org/10.35719/ijit.v5i1.1461>.
- Ritonga, Syaipuddin. 2023. "Strategi Dalam Mengatasi Tantangan Pembelajaran Bahasa Arab Bagi Guru Di Era Teknologi Modern." *Hikmah: Jurnal Pendidikan Islam* 12(2):378-95. <http://dx.doi.org/10.55403/hikmah.v12i2.571>.
- Sarah, Mia Maryam, Nenden Munawaroh, and Asep Tutun Usman. 2023. "Inovasi Media Pembelajaran Bahasa Arab Dengan Aplikasi Quizizz Di Era New Normal (Penelitian Pengembangan Aplikasi Di Kelas XI MAN 1 Garut)." *Jurnal Wahana Pendidikan* 10(1):129. <https://doi.org/10.25157/jwp.v10i1.8886>.
- Syawaludin, Ahmad, and Sri Marmoah. 2018. "Reward and Punishment in the Perspective of Behaviorism Learning Theory and Its Implementation in Elementary School." *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series* 1(1):18-23. doi: <https://doi.org/10.20961/shes.v1i1.23614>.

Usmadi, Usmadi. 2020. "Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas)." *Inovasi Pendidikan* 7(1):50–62. <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>.